



**PENERAPAN PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* DENGAN
PERMAINAN *CLASH-OF-CLANS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPS SISWA KELAS 5 SD NEGERI SALATIGA 12 KOTAMADYA SALATIGA
SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

TUGAS AKHIR

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Kristen Satya Wacana

oleh

Ella Tryas Parama

292013179

1956

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA**

2017



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ELLA TRYAS PARAMA
NIM : 29 2013 179 Email : 292013179@student.uksw.edu
Fakultas : FKIP Program Studi : PGSD
Judul tugas akhir : PENERAPAN PEMBELAJARAN TEAMS - GAMES - TOURNAMENT
DENGAN PERMAINAN CLASH-OF-CLANS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 5 SD NEGERI SALATIGA 12
KOTAMADYA SALATIGA SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2017/2018
Pembimbing : 1. WAHYUDI, M.Pd.
2. _____

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 4 JANUARI 2018



Tanda tangan & nama terang mahasiswa

F-LIB-080

ELLA TRYAS PARAMA



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ella Tryas Parama
NIM : 292013179 Email : 292013179@student.uksw.edu
Fakultas : FKIP Program Studi : PGSD

Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT*
DENGAN PERMAINAN *CLASH-OF-CLANS* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 5 SD NEGERI SALATIGA 12
KOTAMADYA SALATIGA SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak *non-eksklusif* kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 19 Desember 2017

Ella Tryas Parama

Mengetahui,

Wahyudi, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

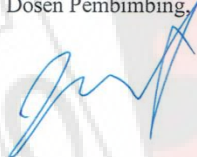
LEMBAR PESERTUJUAN
PENERAPAN PEMBELAJARAN *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* DENGAN
PERMAINAN *CLASH-OF-CLANS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS 5 SD NEGERI SALATIGA 12 KOTAMADYA SALATIGA
SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh

ELLA TRYAS PARAMA
292013179

Laporan Tugas Akhir ini disetujui untuk ditinjau ulang.

Salatiga, 10 Agustus 2017
Dosen Pembimbing,



WAHYUDI, M.Pd

1956

LEMBAR PENGESAHAN

**PENERAPAN PEMBELAJARAN TGT DENGAN PERMAINAN COC
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA
KELAS 5 SD NEGERI SALATIGA 12 KOTAMADYA
SALATIGA SEMESTER I TAHUN PELAJARAN
2017/2018**

oleh

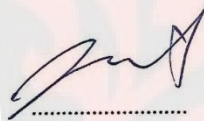
Ella Tryas Parama

292013179

Laporan Tugas Akhir ini telah melalui proses peninjauan ulang pada
Tanggal 8 Januari 2018

Wahyudi, M.Pd.

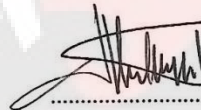
Dosen Pembimbing



8.. Januari 2018

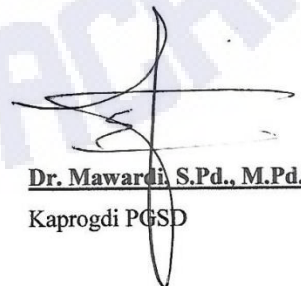
Naniek Sulistya Wardani, S.Pd., M.Si.

Dosen Peninjau



8.. Januari 2018

Mengesahkan,



Dr. Mawardi, S.Pd., M.Pd.
Kaprogdi PGSD

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Semua bisa dikalahkan kecuali Tuhan dan orang tua” (Evan Dimas)

“Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang-bintang” (Ir. Soekarno)

“Hidup memang tidak adil, jadi biasakanlah dirimu” (Patrick Star)

“Seorang pemenang adalah dia yang tidak pernah takut kalah”

PERSEMBAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Pembelajaran *Teams-Games-Tournament* dengan Permainan *Clash-Of-Clans* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SD Negeri Salatiga 12 Kotamadya Salatiga Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018”, peneliti persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang selama penyusunan skripsi telah memberikan rahmat dan hidayah_Nya.
2. Orangtuaku, Bapak Lagiono Agus Marheni dan Ibu Sri Haryati yang selalu memberikan dukungan moral dan material selama hidupku.
3. Kakakku Senja Dwi Prasetiani, yang selalu member penguatan batin ketika aku mulai menyerah terhadap skripsi.
4. Vanya, Barradewa, Raffasya, keponakan yang telah membantu meringankan pikiran ketika aku sudah mulai bosan menghadapi skripsi.
5. Teman-teman *Netisa Basketball Community* (NBC) yang selalu memberikans emangat untuk menghadapi skripsi.

6. Keluarga besar kelas RS13F, Sahabat-sahabat yang telah bersedia membantu selama skripsi berlangsung. Ratna Kiswuri, Puput Daniyarti, Siti Ulfa Rohimatunisa, Yuyun Suryani, Firsta Puspitasari, Badriya Prima.
7. Keluarga besar SD Negeri Salatiga 12 atas kerjasama dan dukungannya.
8. Almamaterku.



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah_Nya sehingga skripsi yang berjudul “Penerapan Pembelajaran *Teams-Games-Tournament* dengan Permainan *Clash-Of-Clans* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 5 SD Negeri Salatiga 12 Kotamadya Salatiga Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018” dapat diselesaikan.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* yang dipadukan dengan *permainan Clash-Of-Clans* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Salatiga 12 Kotamadya Salatiga Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penyusunan ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Pdt. Prof. John A. Titaley, Th.D., Rektor UKSW yang telah member kesempatan untuk dapat belajar dengan baik dan dapat menyelesaikan sarjana pendidikan di kampus Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
2. Dr. Yari Dwikurnaningsih, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Kristen Satya Wacana yang bertanggung jawab penuh atas terselenggaranya pendidikan di FKIP.
3. Stefanus C. Relmasira, S.Pd., MEd. selaku Kaprodi S1 PGSD, yang bertanggung jawab penuh atas terselenggaranya pendidikan di PGSD.
4. Wahyudi S.Pd., M.Pd. selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi pengarahan selama penyusunan skripsi ini berlangsung sampai dengan selesainya skripsi ini.
5. Seluruh dosen S1 PGSD FKIP UKSW yang telah banyak membekali ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
6. Pudyastuti, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Salatiga 12.
7. Wagimin, S.Pd selaku guru kelas 5 SD Negeri Salatiga 12.

8. Siswa-siswi kelas 5 SD Negeri Salatiga 12 yang telah membantu pelaksanaan penelitian.
9. Keluarga yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil.
10. Teman-teman *Netisa Basketball Community* (NBC) yang selalu memberikan semangat untuk menghadapi skripsi.
11. Keluarga besar kelas RS13F yang selalu mendukung dan mendoakan.
12. Sahabat-sahabat yang telah bersedia membantu selama skripsi berlangsung. Ratna Kiswuri, Puput Daniyarti, Siti Ulfa Rohimatunisa, Yuyun Suryani, Firsta Puspitasari, Badriya Prima.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terimakasih atas doa serta dukungannya.
Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pelaku pendidikan khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Salatiga, 10 Agustus 2017

Penulis

ABSTRAK

Parama, Ella Tryas. 2017. *PENERAPAN PEMBELAJARAN TEAMS-GAMES TOURNAMENT DENGAN PERMAINAN CLASH-OF-CLANS UNTUKMENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 5 SD NEGERI SALATIGA 12 KOTAMADYA SALATIGA SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2017/2018*. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana. Dosen Pembimbing Wahyudi,M.Pd.

Kata kunci : Hasil belajar, *Teams-Games-Tournament*, IPS

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik padamata pelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang dalam proses pembelajarannya dipadukan dengan permainan *Clash-Of-Clans*. Penelitian ini juga diharapkan mampu digunakan sebagai alternative pembelajaran IPS di sekolah.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Turnament* terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Hasil penelitian yang ditunjukkan pada pretest menunjukkan bahwa seluruh siswa SD Negeri Salatiga 12 belum mampu memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah diadakan pembelajaran siklus I, hasil belajar siswa mencapai 51,51%. Selanjutnya pada siklus II, hasil belajar meningkat mencapai 93,93%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams-Games-Tournament* yang dipadukan dengan permainan *Clash-Of-Clans* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Salatiga 12.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori	9
2.1.1 Hakikat IPS SD	9
2.1.1.1 Pengertian	9
2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran IPS SD	10
2.1.1.3 Kompetensi Dasar Pembelajaran IPS SD	11
2.1.1.4 Pembelajaran IPS SD	12
2.1.2 <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT)	15
2.1.2.1 Kelebihan dan Kelemahan pembelajaran TGT	16
2.1.2.2 Langkah-langkah pembelajaran TGT	17
2.1.2.3 Analisis Komponen pembelajaran TGT	23

2.1.3 Permainan <i>Clash-Of-Clans</i> (Perang Antar Suku).....	29
2.1.4 Hasil Belajar IPS	30
2.1.4.1 Pengertian	30
2.1.4.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	31
2.1.4.3 Pengukuran Hasil Belajar IPS	32
2.2 Kajian Penelitian Relevan	32
2.3 Kerangka Pikir.....	33
2.4 Hipotesis Tindakan.....	34

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	35
3.1.1 Setting Penelitian	35
3.1.2 Subjek Penelitian.....	35
3.1.3 Waktu Penelitian	36
3.2 Jenis dan Desain Penelitian	36
3.2.1 Jenis Penelitian	36
3.2.2 Desain Penelitian	36
3.3 Variabel Penelitian	37
3.3.1 Variabel Bebas.....	37
3.3.2 Variabel Terikat.....	37
3.4 Rencana Tindakan	38
3.5 Siklus I.....	38
3.5.1 Rancangan Siklus II.....	41
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data	42
3.6.1.1 Teknik Pengumpulan Data Variabel Bebas.....	42
3.6.1.2 Teknik Pengumpulan Data Variabel Terikat	42
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data	43
3.6.2.1 Instrumen Pengumpulan Data Variabel Bebas	43
3.6.2.2 InstrumenPengumpulan Data Variabel Terikat	46
3.7 Validasi Pakar Soal.....	54

3.8 Indikator keberhasilan	55
3.8.1 Indikator Proses	55
3.8.2 Indikator Hasil	55
3.9 Teknik Analisis Data	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.1.1 Deskripsi Siklus I	57
4.1.2 Pelaksanaan Tindakan dan Observasi	59
4.1.3 Hasil Pretest	61
4.1.4 Hasil Tindakan Siklus I	64
4.1.5 Refleksi.....	67
4.2 Deskripsi Siklus II.....	68
4.2.1 Rencana Tindakan	68
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan dan Observasi	69
4.2.3 Data Hasil Posttest Siklus II	72
4.2.4 Refleksi.....	75
4.3 Analisis Data dan Rekapitulasi Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	75
4.4 Penerapan Pembelajaran IPS Menggunakan TGT dengan Permainan.....	77
4.5 Pembahasan	80

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	85
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mapel IPS	12
Tabel 2.	Nilai Permainan TGT	19
Tabel 3.	Kriteria Penghargaan Kelompok	20
Tabel 4.	Tahap-tahap Pembelajaran TGT.....	20
Tabel 5.	Implementasi pembelajaran (TGT).....	21
Tabel 6.	Kisi-kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru	44
Tabel 7.	Kisi-kisi lembar Observasi Kegiatan Siswa	45
Tabel 8.	Kisi-kisi Soal Post Test Siklus I	46
Tabel 9.	Kisi-kisi Soal Post Test Siklus II	50
Tabel 10.	Rambu-rambu Penilaian Soal Uraian Siklus I.....	53
Tabel 11.	Rambu-rambu Penilaian Soal Uraian Siklus II.....	53
Tabel 12.	Kisi-kisi Lembar Validasi Soal Posttest	54
Tabel 13.	Kriteria KKM Hasil Belajar IPS.....	56
Tabel 14.	Distribusi Frekuensi Hasil Pretest	62
Tabel 15.	Persentase Hasil Belajar IPS.....	64
Tabel 16.	Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siklus I.....	65
Tabel 17.	Persentase Hasil Belajar IPS.....	67
Tabel 18.	Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siklus II	73
Tabel 19.	Persentase Hasil Belajar IPS.....	74
Tabel 20.	Rekapitulasi Perbandingan Hasil Belajar IPS KonidisAwal, Siklus I, dan Siklus II.....	76
Tabel 21.	Rekapitulasi Lembar Observasi Siklus I dan II	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan Dampak Pengiring dan Intruksional Pembelajaran TGT.....	28
Gambar 2.	Bagan Model Penelitian Kemmis dan McTaggart.....	38
Gambar 3.	Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Pretest	63
Gambar 4.	Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siklus I	66
Gambar 5.	Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Siklus II	74
Gambar 6.	Diagram Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	77

